



Recursos de servidores multiplayer

Nesta aula iremos tratar das características técnicas que os servidores para jogos multiplayers devem ter, para que posteriormente possam ser configurados até mesmo o seu jogo, assim como os recursos que são necessários para que esta estrutura funcione corretamente e com qualidade.

Todo servidor de qualquer aplicativo/sistema requer vários requisitos e se tratando de servidores para jogos multiplayers os requisitos também são de grande importância, como podemos ver a seguir na relação abaixo:

- Sistema operacional do seu servidor poderá ser Windows ou Linux desde que seja compatível com o seu jogo. (Importante definir essa parte no processo de criação do jogo.)

- Configuração de hardware do servidor. Mesmo sendo em nuvem é essencial ter um servidor com uma configuração mediana, no inicio da divulgação/venda do seu jogo e conforme a demanda de usuários e acessos sempre aumentando você pode aumentar a capacidade técnica de hardware em processador, memória, placa de rede hd , a fim de que o servidor não trave ou não fique offline devido ao número de acessos. Sendo um servidor em nuvem é bem rápido e econômico, aumente ou reduza a configuração dos itens anteriores. Você pode aumentar ou reduzir a configuração do servidor da máquina conforme as necessidades do seu jogo.



- Ter um servidor de backup é essencial, para que caso haja algum problema com o seu servidor principal, o seu jogo não fique fora do ar e assim os jogos,

diga-se de passagem, seus clientes, não ficaram frustrados. Algo que acontece muito é o fato de o jogador desejar jogar um jogo, mas o servidor está lento ou fica diminuindo, isso tira o brilho de todo o projeto de um jogo.

Com essas informações acima, é possível então ter uma configuração de servidor para o seu multiplayer, hoje máquinas com a configuração de:

- Processador Intel Xeon de 8 núcleos, com 512 GB de memória Ram e HDs, sim HDS no mínimo 2 hds para termos o espelhamento de um para o outro sendo cada HD com a capacidade de 2 TB e duas placas de rede Gigabit Ethernet que suporta links de 1000 MBs de velocidade de internet e uma placa Controladora PERC junto da placa mãe para que tenha-se velocidade e cache em todas as aplicações do seu jogo. E por fim é importante que este servidor tenha 2 fontes redundantes de energia elétrica pois se uma fonte de problemas, a outra entrará em ação no mesmo instante.

O profissional que atua com essa parte de infraestrutura de servidores para games e se for um especialista em servidores para games multiplayers, este terá oportunidades de atuar tanto no mercado nacional quanto no mercado internacional, realizando essas configurações como forma de serviços para os estúdios que deseja ter uma arquitetura profissional para jogos online. É uma área de excelentes oportunidades e como contratos de trabalhos individuais e uma agenda bem-organizada é possível atender a vários clientes/estúdios ao mesmo tempo.

Como não se tem muitos profissionais nesta área preparada, a demanda é bem grande pois o número de jogos multiplayers que são acompanhados é crescente haja visto os lançamentos que são feitos. Não podemos esquecer de que após todo esse trabalho de configuração, pode se ter um contrato adicional de serviço para manutenção preventiva, atualizações pois são parte da manutenção dos servidores e pode ser considerado também como uma fonte e renda para o profissional preparado nesta área.

Agora caro aluno, como você pode aprender, o mercado de traba para especialistas em servidores para jogos está em alta, desejo sucesso nos seus estudos e na sua jornada profissional. Abaixo seguiremos com algumas atividades complementares.
Bons estudos!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo "Configurar um servidor de jogo" do canal Winchester Gaming.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=D00FgRgWVwI

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo "Servidor para multiplayer" do canal GameDev Clássico.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=mplL_muKlRE

Referência Bibliográfica

Autor: Souza, Ribamar. Livro Administração De Servidores Linux

- Edição: 1 **Editora:** Google Livros

Ir para exercício